

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Konsep Pengembangan Model

Penelitian merupakan salah satu hal yang penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan, sekaligus sebagai bagian yang penting dalam perkembangan peradaban manusia. Penelitian selalu berusaha memperoleh pengetahuan yang memiliki kebenaran ilmiah yang lebih sempurna dari pengetahuan sebelumnya, yang kesalahannya lebih kecil daripada pengetahuan yang telah terkumpul sebelumnya.

Cooper & Emory dalam bukunya Sunarno Agung mengemukakan bahwa penelitian adalah “suatu proses penyelidikan secara sistematis yang ditujukan pada penyediaan informasi untuk menyelesaikan masalah-masalah”.¹ Maksudnya adalah penelitian ditujukan untuk memecahkan masalah, supaya memperoleh hasil yang bermanfaat.

Penelitian merupakan “suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencapai tujuan tertentu.”² Penelitian dimulai dari hasrat ingin menciptakan sebuah perjalanan yang menyenangkan, dilanjutkan dengan pengkajian landasan teoritis yang

¹ Sunarno Agung, Sihombing Syaifulloh, *Metode Penelitian Keolahragaan* (Surakarta: YumaPustaka, 2011), h.1

² Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h.5

terdapat dalam kepustakaan untuk mendapatkan jawaban sementara atau hipotesis. Masalah penelitian dapat timbul karena adanya kesulitan yang mengganggu kehidupan manusia karena sifat manusia yang selalu ingin tahu. Sedangkan landasan teoretik merupakan sebuah pengkajian dari masalah yang timbul dengan teori-teori yang digunakan oleh peneliti untuk memecahkan masalah yang timbul.

Sukardi dalam bukunya mendefinisikan “penelitian adalah usaha seseorang untuk mencari jawaban terhadap suatu permasalahan yang dilakukan secara sistematis mengikuti aturan-aturan metodologi misalnya observasi secara sistematis, dikontrol, dan berdasarkan pada teori yang ada dan diperkuat dengan gejala yang ada”.³ Pada dasarnya metodologi merupakan metode keilmuan yang terstruktur untuk melakukan langkah-langkah penelitian yang disesuaikan dengan permasalahan. Melalui metodologi penelitian seorang peneliti dapat menyusun sebuah rancangan penelitian untuk melakukan pengamatan untuk mendapatkan jawaban dari masalah penelitian yang diangkat.

Yang dikutip dari Mohammad Ali, Hillway Tyrus dalam bukunya *Introduction to Research*, mengemukakan bahwa penelitian adalah “suatu cara untuk memahami sesuatu dengan melalui penyelidikan atau melalui usaha mencari bukti-bukti yang muncul sehubungan dengan masalah itu, yang dilakukan secara berhati-hati sekali sehingga diperoleh

³ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h.3

pemecahannya.⁴ Dalam setiap bidang selalu terdapat masalah, meskipun ada yang bersifat sederhana dan ada pula yang bersifat kompleks. Begitupun dalam upaya memahami dan memecahkan masalahnya pun ada yang dilakukan secara sederhana dan ada pula yang kompleks.

Penelitian adalah “suatu kegiatan atau proses sistematis untuk memecahkan masalah yang dilakukan dengan menerapkan metode ilmiah”.⁵ Metode ilmiah dalam melaksanakan penelitiannya seorang peneliti bisa menggunakan penalaran deduktif dan induktif yang merupakan proses berfikir secara berulang-ulang antara penalaran deduktif dan penalaran induktif. Penalaran induktif dilaksanakan dengan melakukan observasi maupun pengumpulan data yang kemudian dianalisis secara seksama. Penalaran deduktif digunakan untuk menentukan probabilitas dari penelitian bukan hanya kebenaran yang masih bersifat abstrak yang diyakini.

Kerlinger dalam buku Sujerweni Wiratna mengatakan bahwa yang dimaksud dengan penelitian adalah “suatu penyelidikan yang sistematis, terkendali, empiris, dan kritis mengenai fenomena-fenomena alam yang dibimbing oleh teori dan hipotesis mengenai hubungan-hubungan yang diduga ada diantara fenomena-fenomena tersebut”.⁶

⁴ Mohamad Ali, *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi* (Bandung: CV Angkasa, 2013), h.5

⁵ Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2008), h.28

⁶ Sujerweni Wiratna, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Pustakabaru Press, 2014), h.2

Penelitian dapat dibagi menjadi beberapa bentuk yaitu penelitian dasar, terapan, evaluasi, pengembangan dan mendesak. Pembagian penelitian didasarkan pada fungsi dan penerapannya dalam pendidikan serta berapa lama hasilnya dapat digunakan. Salah satu model penelitian yang relevan dan dapat selalu digunakan yaitu penelitian pengembangan.

Penelitian pengembangan merupakan “strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik”.⁷ Dalam olahraga rekreasi rancangan penelitian pengembangan dapat digunakan sebagai sarana bermain dengan menghasilkan suatu produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada berupa model permainan.

Sugiyono dalam bukunya mendefinisikan “penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu”.⁸ Produk yang dikembangkan oleh peneliti nantinya akan dapat digunakan dalam proses permainan kecil. Sebelum digunakan dalam proses permainan kecil produk yang dikembangkan tentunya harus melalui tahap validasi untuk mengetahui layak atau tidaknya permainan tersebut untuk di lanjutkan ketahap penelitian.

Penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang

⁷ Nana Syaodih Sukmadinata, *Op.Cit.*, h. 164

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), h.297

telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.⁹ Maksudnya rancangan penelitian pengembangan selalu berorientasi untuk mengembangkan atau menghasilkan produk. Dalam mengembangkan suatu produk baru maupun produk yang sudah ada haruslah berdasarkan kebutuhan dari subjek yang diteliti.

Maka dari beberapa definisi ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk yang baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sesuai dengan kebutuhan masyarakat, yang dilakukan secara sistematis untuk memecahkan suatu masalah.

1. Pengembangan Model Dick dan Carey

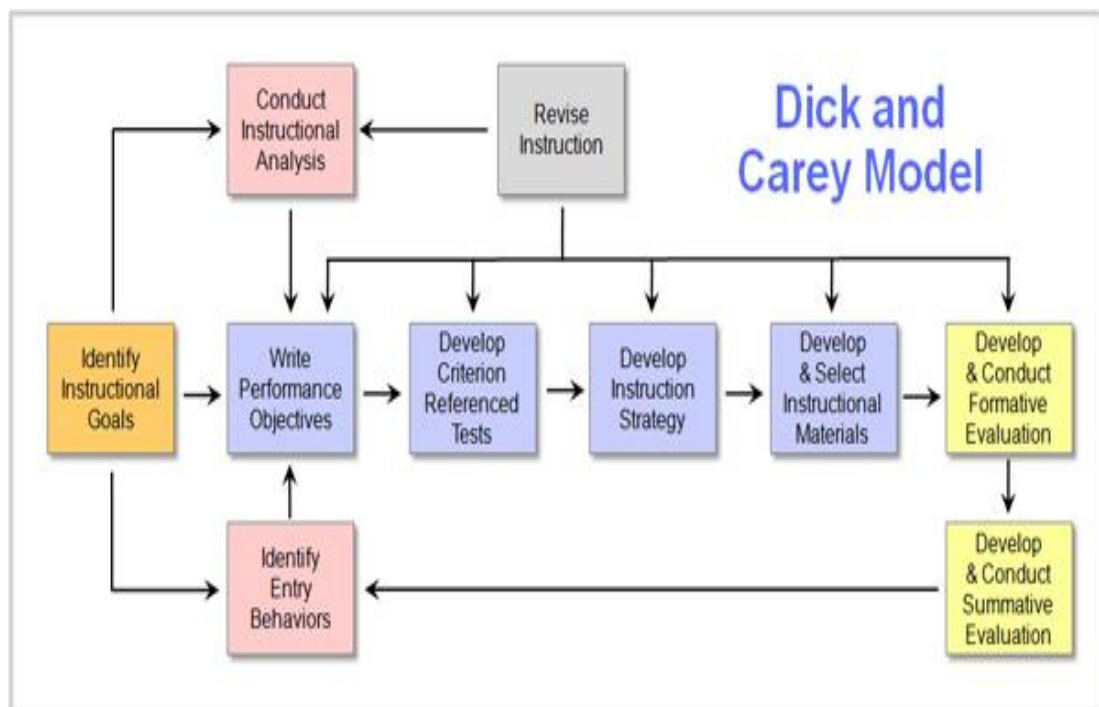
Penelitian dan pengembangan model Dick dan Carey “didasarkan pada penggunaan pendekatan sistem atau *system approach* terhadap komponen-komponen dasar dari desain sistem pembelajaran yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implentasi dan evaluasi”.¹⁰

Pengembangan model Dick dan Carey merupakan pengembangan model desain sistem pembelajaran ini tidak hanya diperoleh dari teori dan hasil penelitian, tetapi juga dari pengalaman praktis yang diperoleh di lapangan. Implentasi model desain sistem pembelajaran ini memerlukan

⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, , *Op. Cit.*, h. 164

¹⁰ Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), h. 98

proses yang sistematis dan menyeluruh. Diperlukan untuk menciptakan desain sistem pembelajaran yang mampu digunakan secara optimal dalam mengatasi masalah pembelajaran.

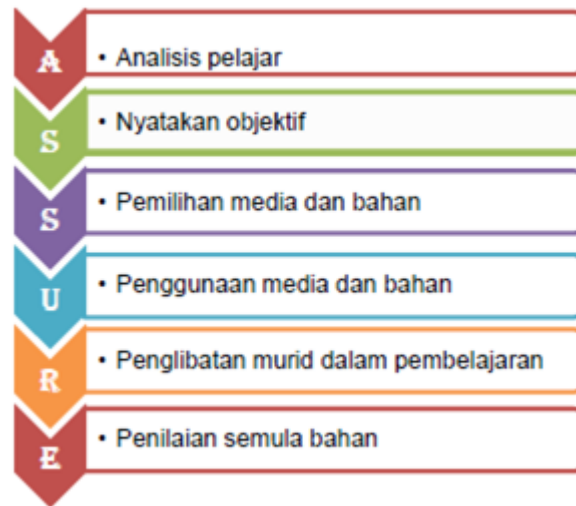


Gambar 2.1 Model Pengembangan Dick dan Carey

2. Model ASSURE

Sharon E. Sadino, James D. Russel, Robert Heinich, dan Michael Molenda mengemukakan “model desain sistem pembelajaran yang diberi nama ASSURE. “Langkah pengembangan model pembelajaran ini perlu diikuti dengan proses pembelajaran yang sistematis, penilaian hasil belajar,

dan pemberian umpan balik tentang pencapaian hasil belajar secara *kontinyu*".¹¹



Gambar 2.2 Model Pengembangan ASSURE

Model ASSURE merupakan model desain sistem pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah diimplentasikan untuk mendesain aktifitas pembelajaran, baik yang bersifat individual maupun klasikan. Langkah analisis karakteristik siswa akan memudahkan memilih metode, media, dan strategi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam menciptakan aktivitas pembelajaran efektif, efisien dan menarik. Langkah evaluasi dan revisi yang dapat dimanfaatkan untuk menjamin kualitas proses pembelajaran yang diciptakan.

¹¹ *Ibid.*, h. 110

3. Model Jerold E. Kemp

Jerold E. Kemp mengemukakan “model pengembangan berbentuk lingkaran. Model ini menunjukkan adanya proses *kontinyu* dalam menerapkan desain sistem pembelajaran. Model desain pembelajaran ini memungkinkan penggunaanya memulai kegiatan desain dari komponen yang mana saja”.¹²



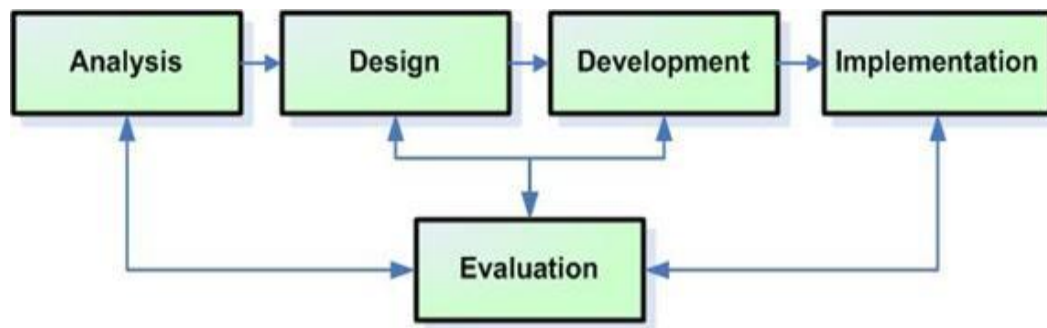
Gambar 2.3 Model Pengembangan Kemp.

Model ini dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang berlangsung didalam kelas secara efektif, efisien dan menarik.

¹² *Ibid.*, h. 117

4. Model ADDIE

Model pengembangan pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan desain pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari adalah ADDIE. Model ini sesuai dengan namanya, terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu *(A)nalisis*, *(D)esain*, *(D)evelopment*, *(I)mplementasion*, dan *(E)valuation*.¹³



Gambar 2.4 Model Pembelajaran ADDIE

ADDIE dilakukan secara sistematis dan sistemik. Diharapkan dapat membantu guru dan instruktur dalam merancang program dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik.

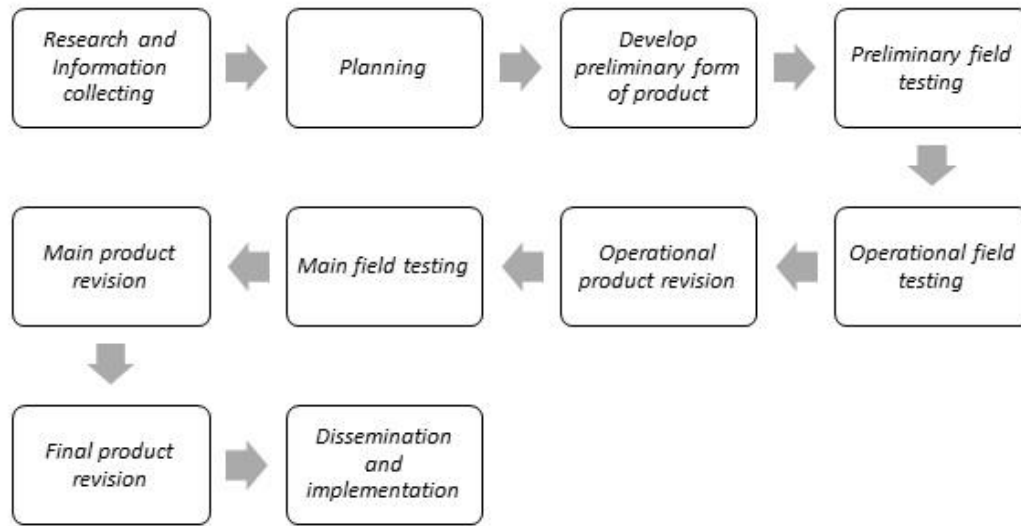
5. Model Borg dan Gall

Borg dan Gall mengatakan sebagai berikut :

Research and development is an industry based development model ini which the finding of research are used to design new product and

¹³ *Ibid.*, h. 125

*procedures, which then are systematicall field tested, evaluated, and refined until they meat specified criteria effectiveness, quality, or similar standard.*¹⁴



Gambar 2.5 Chart Langkah-langkah pengembangan model Borg dan Gall

Penelitian dan pengembangan model Borg dan Gall dapat digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur dikembangkan melalui beberapa tahapan secara sistematis diuji di lapangan, dievaluasi dan disempurnakan. Sehingga tujuan dari penelitian pengembangan ini sampai memenuhi kriteria yang ditentukan seperti keefektifan, kualitas atau standar dalam penelitian.

¹⁴ Meredith D. Gall, Joyce P. Gall. Walter R. Borg, Eight Edition Educational Research (NewYork, 2007) h.589

B. Konsep Model yang Dikembangkan

Open trip adalah sebuah aktivitas rekreasi selain bertujuan untuk bersenang-senang, *open trip* juga dapat dijadikan sebagai mata pencaharian disaat ada waktu luang. Namun banyak sekali *open trip* yang tidak memperhatikan kebutuhan para pesertanya, sering sekali para peserta merasa bosan saat mengikuti *open trip*, karena kurang berfariasinya kegiatan yang di adakan oleh panitia *open trip*.

Permainan kecil adalah permainan yang mengajarkan banyak hal di alam terbuka, permainan kecil berisikan permainan-permainan seru yang dapat menghilangkan kepenatan dan rasa bosan, permainan kecil sangat cocok di sisipkan pada *rundown open trip*, karena akan dapat mengisi waktu luang pada saat *trip* dan juga permainan kecil dapat menjadi sarana pemecah suasana kaku pada saat *trip* berlangsung, dikarenakan peserta *open trip* biasanya belum saling menganal, permainan kecil adalah salah satu cara agar peserta membaur dan dapan menikmati perjalanan dengan rasa nyaman dan tidak merasa jenuh saat melakukan perjalanan.

C. Kerangka Teoretik

1. Pengertian Model

Model adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model digunakan untuk menyeleksi dan menyusun strategi pembelajaran, metode keterampilan, dan aktifitas pembelajaran untuk memberikan tekanan pada salah satu bagian pembelajaran. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Pengambilan model pembelajaran haruslah disesuaikan dengan materi pelajaran, tingkat perkembangan kognitif peserta didik, sarana dan prasarana yang tersedia, sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirancang akan tercapai.

Model merupakan gambaran yang membantu untuk menjelaskan sesuatu dengan lebih jelas terhadap sesuatu yang tidak dapat dilihat atau tidak dialami secara langsung.¹⁵ Model menjelaskan keterkaitan berbagai komponen dalam suatu pola pemikiran yang disajikan secara utuh. Model juga dapat membantu melihat kejelasan dan keterkaitan secara lebih cepat, utuh, konsisten, dan menyeluruh. Hal ini disebabkan suatu model disusun

¹⁵ Yulaelawati Ella, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Bandung: Pakar Raya, 2004) h. 50

dalam upaya mengkonkretkan keterkaitan hal-hal abstrak dalam suatu skema, bagan, gambar, atau tabel.

Joyce dan Weil menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan “proses belajar yang dapat membantu siswa untuk mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide diri sendiri.”¹⁶ Model pembelajaran dapat digunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas atau mengatur tutorial, dan menentukan materi pembelajaran. Setiap model mengarahkan untuk mendesain pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mencapai berbagai tujuan.

Model seperti dijelaskan oleh William A. Schorde adalah suatu gambaran dari pada kenyataan yang dimaksudkan untuk menerangkan perilaku dari pada apa yang digambarkan tersebut.¹⁷ Model dapat digunakan sebagai stimulus untuk mengembangkan hipotesis dan membangun teori ke dalam keadaan yang konkrit atau nyata untuk kemudian diterapkan pada praktik atau pengujian teori.

Model pembelajaran merupakan cara atau teknik penyajian yang digunakan dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran. Model mengandung maksud bagi pengguna, menyelesaikan dari beban

¹⁶ Rosdiani Dini, *Model Pembelajaran Langsung Dalam Penjaskes* (Bandung: Alfabeta, 2013), h.77

¹⁷ Ibid, h.3

pembelajaran dan menyajikan fokus atau arahan untuk mencapai hasil yang lebih baik.¹⁸

Dalam proses pembelajaran, anak-anak di sekolah sekarang ini kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi. Otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun beberapa informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan dari pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu gambaran yang memberikan kejelasan tentang perencanaan yang digunakan sebagai pedoman untuk membentuk atau merancang bahan pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.

2. Permainan

Permainan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh banyak kalangan dari anak-anak sampai dewasa dan dapat dilakukan di *indoor* maupun *outdoor*. “Permainan adalah medium yang sangat tepat untuk perkembangan sosial dan moral anak karena anak mematuhi aturan-aturan tertentu apabila ingin menikmati permainan bersama-sama”.¹⁹

¹⁸ Yulaelawati Ella, op.cit., h.56

¹⁹ Nofi Marlina Siregar, , *Bahan Ajar Teori Bermain* (Jakarta: Program Studi Olahraga Rekreasi, 2013) h.116

Anak-anak bermain tidak tergantung pada ada tidaknya alat atau perkakas. Tanpa adanya perkakas, asalkan ada kesempatan untuk bermain, anak-anak akan melangsungkan permainan itu.²⁰

3. Permainan Kecil

Pada umumnya permainan kecil merupakan permainan yang tidak mempunyai peraturan tertentu, baik mengenai peraturan permainan, alat-alat permainan yang digunakan, ukuran lapangan, maupun waktu dan bagaimana melakukannya. Terdapat dua unsur dalam permainan kecil, yaitu permainan kecil dengan alat dan permainan kecil tanpa alat.

a. Permainan dengan alat.

Dalam kegiatan bermain, terkadang kita tidak membutuhkan alat atau perkakas, hanya dengan mengandalkan kemampuan berimajinasi, mereka sudah dapat bermain. Akan tetapi dengan adanya alat, akan membuat permainan lebih menarik, menyenangkan dan permainan menjadi lebih bervariasi. Permainan dengan menggunakan alat dapat dilakukan secara kelompok maupun individu. Jumlah alat yang digunakan untuk bermain bisa dengan satu macam alat atau lebih, tergantung dari jenis permainan yang akan dimainkan.

Macam alat yang digunakan saat kegiatan bermain sangat bervariasi. Pada kegiatan, alat yang digunakan dalam bermain tidak harus membeli,

²⁰ Nuraini Sri, Nugraha Hartman, *Teori dan Praktek Permainan Kecil* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2015), h. 25

tetapi bisa di buat sendiri dengan memanfaatkan alat-alat yang ada yang dapat di daur ulang di sekitar kita. Beberapa contoh bahan yang dapat di daur ulang untuk dijadikan sebagai alat permainan, yaitu : gelas plastik, botol bekas minuman, kaleng bekas susu, kaleng bekas tempat bola tennis, sumpit, dan lain-lainnya.

b. Permainan tanpa alat

Bermain tidak tergantung pada ada tidaknya alat atau perkakas. Tanpa adanya perkakas, asalkan ada kesempatan untuk bermain, maka permainan tersebut dapat di laksanakan. Apa yang dimainkan, sangat tergantung pada kesepakatan. Seringkali bermain dengan satu permainan saja yang diulang-ulang. Tetapi ada kalanya mereka bermain dengan bermacam-macam permainan yang dipilihnya bersama-sama.

4. Trip

Kendati banyak sekali orang yang suka berpergian tentu sering dipusingkan dengan berbagai pilihan perjalanan yang mana belum semuanya mengerti tentang macam-macam perjalanan yang mereka pilih. Tentu ada 3 macam paket perjalanan yang biasanya ditawarkan oleh pihak agen *tour & travel* kepada Anda ketika ingin pergi berlibur seperti *Open Trip*, *Private Trip* dan juga Paket Wisata Grup.

Biro perjalanan (*travel*) adalah kegiatan usaha yang bersifat komersial yang mengatur dan menyediakan pelayanan bagi seseorang, sekelompok

orang, untuk melakukan perjalanan dengan tujuan utama berwisata dimana badan usaha ini menyelenggarakan kegiatan perjalanan yang bertindak sebagai perantara dalam menjual atau mengurus jasa untuk melakukan perjalanan baik di dalam dan luar negeri. Perwakilan adalah biro perjalanan umum, agen perjalanan, badan usaha lainnya atau perorangan yang ditunjuk oleh suatu biro perjalanan umum yang berkedudukan di wilayah lain untuk melakukan kegiatan yang diwakilkan, baik secara tetap maupun sementara. Biro Perjalanan Wisata (BPW) dan Asosiasi Perjalanan Wisata (APW), berada di bawah naungan ASITA (Association of the Indonesian Tours and Travel Agencies).²¹

Pengertian travel (biro perjalanan) menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut:²²

- Menurut Yoeti, Biro perjalanan (*Travel*) adalah suatu perusahaan yang memperoleh pendapatan dan keuntungan dengan menawarkan dan menjual produk serta jasa-jasa pelayanan yang diberikannya kepada pelanggannya.
- Menurut Foster, Biro perjalanan (*Travel*) adalah sebuah perusahaan yang menjual rancangan perjalanan secara langsung pada masyarakat dan lebih khusus lagi menjual transportasi udara, darat, laut;

²¹ [www.wordpress.com/2012/06/04/pengertian-biro-perjalanan/diakses tanggal 01 Desember 2017](http://www.wordpress.com/2012/06/04/pengertian-biro-perjalanan/diakses_tanggal_01_Desember_2017),

²² Oka A. Yoeti. *Tours and Travel Marketing*, (Jakarta : Pradnya Paramita, 2003), h.33

akomodasi penginapan; pelayaran wisata; wisata paket; asuransi perjalanan; dan produk lainnya yang berhubungan. Adapun jasa yang di tawarkan tour & travel adalah sebagai berikut.²³

a. *Open Trip*

Untuk yang satu ini tentunya nanti Anda sebagai peserta akan melakukan liburan bersama dengan peserta yang lainnya digabungkan menjadi 1 dengan jadwal tour yang nantinya sudah ditentukan oleh panitia. Tentunya untuk paket perjalanan yang satu ini akan menggunakan kuota maksimal yang mana bisa menentukan kapan keberangkatannya jika kuota sudah memadai. Jika kuota tidak memenuhi target yang ditentukan biasanya peserta akan dihadapkan dengan 2 macam pilihan seperti yang pertama jadwal akan *direshedule* kembali dan yang kedua akan tetap berangkat namun ongkos atau biaya para peserta akan dinaikan harganya hingga sesuai dengan target kuota. Dan untuk tanggal keberangkatannya tentu untuk paket yang satu ini tidak bisa Anda tentukan sendiri karena semuanya akan diatur oleh admin atau agen travelnya.

b. *Private Trip*

Berbeda dengan *Open trip* untuk paket perjalanan yang satu ini dikhususkan untuk kebutuhan pribadi atau untuk 1 keluarga besar yang

²³ <http://www.paketwisatatour.net/2015/07/perbedaan-open-trip-private-trip-dan-paket-wisata-grup.html//diakses tanggal 01 Desember 2017>.

mana ingin pergi berlibur bersama-sama hanya dengan keluarga saja. Tentu untuk biaya yang dikenakan akan cukup tinggi, namun Anda bisa mengatur jadwal keberangkatan, tempat tujuan wisata, hingga fasilitas yang ingin Anda dapatkan. Jadi, untuk paket yang satu ini Anda dimanjakan sekali dan memang disesuaikan dengan kemauan Anda.

c. Paket Wisata Grup

Yang terakhir yakni paket wisata grup, tentu ini berbeda dengan kedua paket diatas, dimana untuk yang satu ini biasanya paket wisata yang peserta nya berasal dari 1 rombongan organisasi. Dimana paket wisata ini berbeda dengan open trip yang juga diikuti oleh rombongan peserta namun berasal dari tempat yang berbeda dan bisa jadi tidak mengenal satu sama lainnya. Untuk paket ini tujuan wisata pun bisa ditentukan oleh peserta rombongan dan biaya perjalanan nya ditanggung oleh 1 pihak organisasi.

5. Open Trip

Open Trip atau Trip Gabungan adalah suatu *tour atau travel* yang pesertanya di gabung dengan peserta lain dengan jadwal yang sudah ditentukan oleh panitia *open trip* dan menggunakan kuota minimal untuk keberangkatan. pesertanya tidak di batasi artinya walaupun cuma 1 orang bisa *join* di *trip* ini dan tidak perlu rombongan.

Pada *open trip* tentunya nanti Anda sebagai peserta akan melakukan liburan bersama dengan peserta yang lainnya digabungkan menjadi 1 dengan jadwal tour yang nantinya sudah ditentukan oleh panitia. Tentunya untuk paket perjalanan yang satu ini akan menggunakan kuota maksimal yang mana bisa menentukan kapan keberangkatannya jika kuota sudah memadai.

Jika kuota tidak memenuhi target yang ditentukan biasanya peserta akan dihadapkan dengan 2 macam pilihan seperti yang pertama jadwal akan direschedule kembali dan yang kedua akan tetap berangkat namun ongkos atau biaya para peserta akan dinaikan harganya hingga sesuai dengan target kuota. Dan untuk tanggal keberangkatannya tentu untuk paket yang satu ini tidak bisa Anda tentukan sendiri karena semuanya akan diatur oleh admin atau agen travelnya.²⁴

D. Rancangan Model

Suatu model dalam penelitian pengembangan dihadirkan dalam bagian prosedur pengembangan, yang biasanya mengikuti model pengembangan yang dianut oleh peneliti. Model dapat juga memberikan kerangka kerja untuk pengembangan teori dan penelitian. Dengan mengikuti model tertentu yang dianut oleh peneliti, maka akan diperoleh sejumlah masukan (*input*) guna

²⁴ <http://www.paketwisatatour.net/2015/07/perbedaan-open-trip-private-trip-dan-paket-wisata-grup.html>//diakses tanggal 01 Desember 2017,

dilakukan penyempurnaan produk yang dihasilkan, apakah berupa bahan ajar, media, atau produk-produk yang lain. Berikut ada beberapa model desain pengembangan yang sering digunakan yaitu sebagai berikut:

Model Borg and Gall

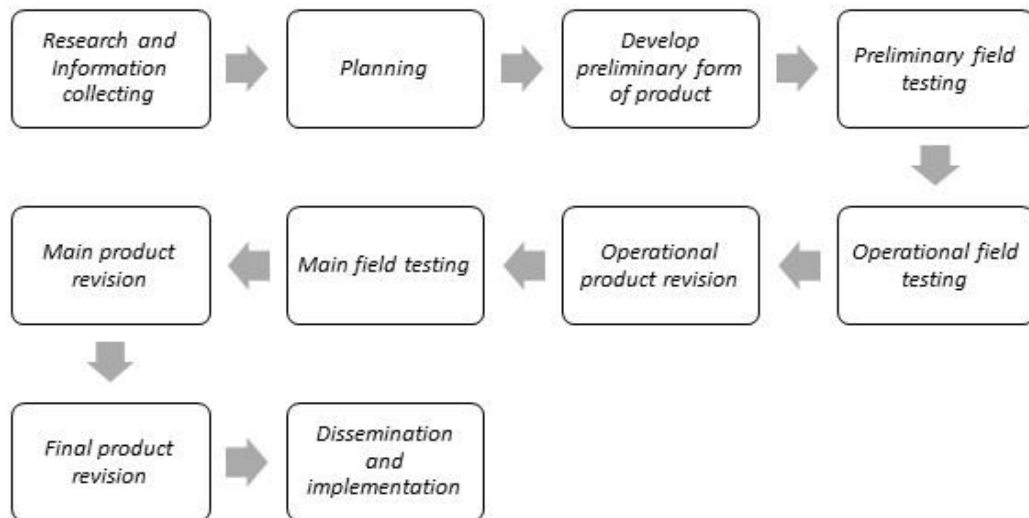
Deskripsi tentang prosedur dan langkah-langkah penelitian pengembangan sudah banyak dikembangkan. Prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembang sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validitas. Dengan demikian, konsep penelitian pengembangan lebih cepat dapat diartikan sebagai upaya pengembangan yang sekaligus disertai dengan upaya validitasnya.

Secara konseptual, pendekatan penelitian dan pengembangan mencakup 10 langkah umum, sebagaimana diuraikan *Borg & Gall* sebagai berikut:

- 1) *Research and information collecting*, 2) *Planning*, 3) *Development of the preliminary form of product*, 4) *Preliminary field testing*, 5) *Main product revision*, 6) *Main field testing*, 7) *Operational product revision*, 8) *Operational field testing*, 9) *Final product revision*, 10) *Dissemination and implementation*.²⁵

²⁵ Meredith D. Gall, Joyce P. Gall. Walter R. Borg., *Op.Cit.*, h. 775

Atau dapat juga digambarkan dalam bentuk skema tahapan pengembangan produk model Borg & Gall dalam bentuk *flow chart* seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.6 *Instructional Design R and D*

Sumber: Walter R. Borg and Meredith D. Gall, *Educational Research: An Introduction*, 4th Edition. (New York: Longman Inc., 1983)

Pengadaptasiannya diwujudkan dalam bentuk perencanaan teknis sasaran dan jenis kegiatan yang akan dilakukan dalam tiap tahapannya. Jika kesepuluh langkah penelitian dan pengembangan diikuti dengan benar, maka akan dapat menghasilkan suatu produk pendidikan yang dapat dipertanggungjawabkan. Langkah- langkah tersebut bukanlah hal baku yang

harus diikuti, langkah yang diambil bisa disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

1. ***Research and Information collection***

Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan. Untuk melakukan analisis kebutuhan ada beberapa kriteria yang terkait dengan urgensi pengembangan produk dan pengembangan produk itu sendiri, juga ketersediaan SDM yang kompeten dan kecukupan waktu untuk mengembangkan. Adapun studi literatur dilakukan untuk pengenalan sementara terhadap produk yang akan dikembangkan, dan ini dilakukan untuk mengumpulkan temuan riset dan informasi lain yang bersangkutan dengan pengembangan produk yang direncanakan. Sedangkan riset skala kecil perlu dilakukan agar peneliti mengetahui beberapa hal tentang produk yang akan dikembangkan.

2. ***Planning***

Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.

3. ***Develop Preliminary form of Product***

Langkah ini meliputi penentuan desain produk yang akan dikembangkan (desain hipotetik), penentuan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan, penentuan tahap-tahap pelaksanaan uji desain di lapangan, dan penentuan deskripsi tugas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian. Termasuk di dalamnya antara lain pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi.

4. ***Preliminary Field Testing***

Langkah ini merupakan uji produk secara terbatas, yaitu melakukan uji lapangan awal terhadap desain produk, yang bersifat terbatas, baik substansi desain maupun pihak-pihak yang terlibat. Uji lapangan awal dilakukan secara berulang-ulang sehingga diperoleh desain layak, baik substansi maupun metodologi. Misal uji ini dilakukan di 1 sampai 3 sekolah, menggunakan 6 sampai 12 subjek uji coba (guru). Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket. Pengumpulan data dengan kuesioner dan observasi yang selanjutnya dianalisis.

5. ***Main Product Revision***

Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan uji lapangan terbatas. Penyempurnaan produk awal akan dilakukan setelah dilakukan uji coba lapangan secara terbatas. Pada tahap penyempurnaan produk awal ini, lebih banyak dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Evaluasi yang dilakukan lebih pada evaluasi terhadap proses, sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat perbaikan internal.

6. ***Main Field Testing***

Langkah ini merupakan uji produk secara lebih, meliputi uji efektivitas desain produk, uji efektivitas desain (pada umumnya menggunakan teknik eksperimen model penggulangan). Hasil dari uji ini adalah diperolehnya desain yang efektif, baik dari sisi substansi maupun metodologi. Contoh uji ini misalnya dilakukan di 5 sampai 15 sekolah dengan 30 sampai 100 subjek. Pengumpulan data tentang dampak sebelum dan sesudah implementasi produk menggunakan kelas khusus, yaitu data kuantitatif penampilan subjek uji coba (guru) sebelum dan sesudah menggunakan model yang dicobakan. Hasil-hasil pengumpulan data dievaluasi dan kalau mungkin dibandingkan dengan kelompok pembandingan.

7. *Operational Product Revision*

Langkah ini merupakan penyempurnaan produk atas hasil uji lapangan berdasarkan masukan dan hasil uji lapangan utama. Jadi perbaikan ini merupakan perbaikan kedua setelah dilakukan uji lapangan yang lebih luas dari uji lapangan yang pertama. Penyempurnaan produk dari hasil uji lapangan lebih luas ini akan lebih memantapkan produk yang dikembangkan, karena pada tahap uji coba lapangan sebelumnya dilaksanakan dengan adanya kelompok kontrol. Desain yang digunakan adalah pretest dan posttest. Selain perbaikan yang bersifat internal. Penyempurnaan produk ini didasarkan pada evaluasi hasil sehingga pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif.

8. *Operational Field Testing*

Langkah ini sebaiknya dilakukan dengan skala besar, meliputi uji efektivitas dan adaptabilitas desain produk, dan uji efektivitas dan adaptabilitas desain melibatkan para calon pengguna produk. Hasil uji lapangan berupa model desain yang siap diterapkan, baik dari sisi substansi maupun metodologi. Misal uji ini dilakukan di 10 sampai 30 sekolah dengan 40 sampai 200 subjek. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, dan observasi dan hasilnya dianalisis.

9. ***Final Product Revision***

Langkah ini merupakan penyempurnaan produk yang sedang dikembangkan. Penyempurnaan produk akhir dipandang perlu untuk lebih akuratnya produk yang dikembangkan. Pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk yang tingkat efektivitasnya dapat dipertanggungjawabkan. Hasil penyempurnaan produk akhir memiliki nilai "generalisasi" yang dapat diandalkan. Penyempurnaan didasarkan masukan atau hasil uji kelayakan dalam skala luas.

10. ***Disemination and Implementasi***

Desiminasi dan implementasi, yaitu melaporkan produk pada forum-forum profesional di dalam jurnal dan implementasi produk pada praktik pendidikan. Penerbitan produk untuk didistribusikan secara komersial maupun *free* untuk dimanfaatkan oleh publik. Distribusi produk harus dilakukan setelah melalui *quality control*. Disamping harus dilakukan monitoring terhadap pemanfaatan produk oleh publik untuk memperoleh masukan dalam kerangka mengendalikan kualitas produk.